



RÉGLEMENTATION

Centre de DekHockey Intérieur

Table des matières

SECTION 1 - ÉQUIPE DEK HOCKEY	3
1.1 L'ALIGNEMENT.....	3
1.2 JOUEURS RÉGULIERS VS REMPLACANTS	4
1.3 LES COTES	4
1.4 LE CAPITAINE	5
1.5 L'ÂGE.....	6
1.6 LA LIGUE PROGYM DEK HOCKEY (FRAIS)	6
SECTION 2 - RÈGLEMENTS DE JEU	7
2.1 DÉROULEMENT DE LA PARTIE.....	7
2.2 SYSTÈME DE POINTAGE	7
2.3 RÉGLEMENTS DE LA PARTIE.....	7
2.4 RÉGLEMENTS GARDIEN DE BUT.....	10
2.5 RÉGLEMENTS CATÉGORIE MIXTE.....	10
2.5 RÉGLEMENTS CATÉGORIE MIXTE (SUITE)	10
2.6 SÉRIES ÉLIMINATOIRES	11
2.7 PROCÉDURE POUR DÉPLACER UNE PARTIE	11
SECTION 3 - ARBITRES ET MARQUEURS	12
3.1 ARBITRE	12
3.2 MARQUEUR	12
3.2 LANGUAGE ABUSIF, GESTES OU BRIS	12
SECTION 4 - LES PÉNALITÉS	13
4.1 CLASSEMENT DES PÉNALITÉS	13
4.2 PÉNALITÉ MINEURE	13
4.3 PÉNALITÉ DOUBLE MINEURE	14
4.4 PÉNALITÉ MAJEURE	15
4.5 PÉNALITÉ D'INCONDUITE OU DE MATCH	15
4.6 TIRS DE PÉNALITÉ.....	16
SECTION 5 – LIGUES & CATÉGORIES.....	16

5.1 ADULTES / CATÉGORIES.....	16
5.2 JUNIOR / CATÉGORIES	17
SECTION 6 - SURFACES DEK HOCKEY	17
6.1 DIMENSION DE LA SURFACE DE JEU	17
6.2 ZONE RÉSERVÉE AU GARDIEN DE BUT.....	17
6.3 BANCS DES JOUEURS	18
6.4 ZONE RÉSERVÉE AUX ARBITRES.....	18
SECTION 7 – ÉQUIPEMENT	18
7.1 ÉQUIPEMENT JOUEURS D’AVANT/DÉFENSE.....	18
7.2 ÉQUIPEMENT GARDIEN DE BUT.....	18
7.3 BÂTON	19
7.4 CASQUE.....	19
7.5 JAMBIÈRES	19
7.6 GANTS.....	19
7.7 BALLE	19
7.8 CHANDAIL	20

SECTION 1 - ÉQUIPE DEK HOCKEY

1.1 L’ALIGNEMENT

L’alignement maximal pour une équipe est de 11 incluant un gardien de but. Chaque équipe peut protéger jusqu’à 11 joueurs par saison. L’alignement minimal est de 4 joueurs incluant 1 gardien de but.

Les joueurs de l’alignement doivent faire partie de la liste de joueurs officiels de l’équipe et être habillé réglementairement pour participer. Durant une partie, l’équipe doit en tout temps (même si expulsion ou blessure) avoir au minimum 3 joueurs sur la surface sinon la partie s’arrêtera automatiquement (partie perdue par défaut).

L’alignement, sera remis au marqueur avant le début de la période d’échauffement. Tous les joueurs de ce match doivent y figurer ainsi que leurs numéros à défaut de quoi l’arbitre sera

automatiquement avisé par le marqueur. Si l'alignement est incomplet ou s'il n'est pas transmis dans les délais une pénalité mineure sera attribuée à l'équipe. Également, **chaque capitaine doit passer devant le marqueur afin de soumettre son alignement** pour que celle-ci soit en règle et par le fait même confirmer l'identité des joueurs et que l'assurance Cotes DekHockey (Forfait HKQC Premium) est à jour avec leur photo.

- **Le capitaine demeure responsable de son alignement. Dans tous les cas, un alignement illégal entraîne un match de suspension.**

De plus, un joueur doit arriver et faire son premier jeu avant la fin de la 2e période afin d'être admissible à la partie. Le joueur en retard doit également passer au banc du marqueur pour se faire identifier. Un joueur ne peut jouer une partie s'il n'est pas inscrit sur l'alignement avant le début de la partie.

1.2 JOUEURS RÉGULIERS VS REMPLACANTS

Un joueur régulier (identifié sur l'alignement d'une équipe en début de saison (joueur protégé)) ne peut jouer dans deux équipes différentes de la même classe et division. S'il y a plusieurs classes au sein d'une même division alors la ligue *ProGym Dek Hockey* permet au joueur de jouer dans plus d'une équipe à condition que ses équipes ne s'affrontent pas. **Un joueur régulier ne pourra jamais être remplaçant dans une équipe de la même classe et division (À l'exception des gardiens de buts).**

Un joueur remplaçant sera rattaché à une équipe dès le troisième match disputé au sein de la même équipe. Dès son appartenance à une équipe, ce dernier ne pourra plus jouer avec une autre équipe dans la même catégorie/division.

Les frais reliés aux remplaçants, de 10\$/match, s'appliquent pour la durée de la saison même s'ils appartiennent à l'équipe. Gratuit pour les gardiens de but.

1.3 LES COTES

Règlementation importante considérant les joueurs non-coté :

Tous les joueurs N/C doivent être approuver par la ligue et notre comité avant de jouer une partie. Aucun(e)s joueurs(euses) de haut calibre sur glace tel que Harfang, Marquis, AA, AAA et autres ne sera acceptés dans les calibres M7, M8, D1, D2, F6, F7 à moins que le comité lui ai déjà attribuée une cote.

Les joueurs(euses) ayant joués Junior Majeur (AA, AAA) ou supérieur devront être approuvés par le comité AVANT de jouer dans un calibre intermédiaire. Si cela n'est pas respecté, la ligue se verra attribuer une cote aux joueurs à la suite de leur premier match et une possibilité d'une défaite par forfait sera passible pour l'équipe.

Pour toute modification se rapportant à la cote, la demande doit être présentée aux dirigeants de la ligue et cette demande sera évaluée sous la supervision de l'arbitre en chef et des administrateurs de la ligue **ProGym Dek Hockey**.

La ligue se réserve le droit d'apporter des modifications aux classements des équipes afin d'assurer que l'alignement de chaque équipe soit réglementaire. En tout temps, les dirigeants de la ligue auront le droit de refuser un joueur, ou de demander au capitaine d'apporter les changements nécessaires à son équipe si elle juge que les limitations n'ont pas été respectées.

En règle générale;

- Les joueurs (homme) avec une moyenne de 3 à 4 points par partie verront leur cote de joueur augmenter d'une classe.
- Les joueurs (homme) avec une moyenne de 5 points et plus par partie verront leur cote de joueur augmenter de deux classes.
- Les joueurs (femme) avec une moyenne de 2 points par partie verront leur cote de joueur augmenter d'une classe.
- Les joueurs (femme) avec une moyenne de 3 points et plus par partie verront leur cote de joueur augmenter de deux classes.

1.4 LE CAPITAINE

Chaque équipe doit être représentée par un capitaine.

Seul le capitaine a le privilège de pouvoir discuter avec un arbitre. Le capitaine doit obligatoirement aviser l'arbitre si son chandail ne fait pas mention de son titre et ce, au début de la partie.

Le capitaine à une semaine après le début de la saison pour mettre à jour les joueurs réguliers de son alignement (jusqu'à 11 joueurs protégés). Il est également, du devoir du capitaine de valider que les joueurs remplaçants respectent les cotes permises dans la catégorie où il remplace, le capitaine doit s'assurer de la validité de son alignement en tout temps. Si l'alignement est dit illégal alors l'équipe fautive perdra la partie par défaut et le capitaine se verra attribuer une suspension d'un match.

1.5 L'ÂGE

Si l'équipe veut avoir un joueur mineur alors un formulaire de consentement signé par les parents lui sera exigé (voir exemple de formulaire dans le cartable).

- Âge minimal de 15 ans pour les joueurs moyennent une décharge signée du parent (titulaire)
- Tous mineurs doivent obligatoirement porter en tout temps un casque muni d'un protecteur facial complet (grille).

1.6 LA LIGUE PROGYM DEK HOCKEY (FRAIS)

La ligue a pour but d'encadrer les équipes de DekHockey afin de prioriser les bienfaits sportifs de ce sport et de réduire au maximum tout coup et blessure. Toutefois, la ligue n'est pas responsable des accidents, des coups ou des blessures qui pourraient survenir dans l'établissement ou sur le site. L'esprit sportif est primordial, tout contact physique sera sanctionné et tout manquement de respect également. La ligue n'est pas responsable des vols et elle met à la disposition de tous les joueurs des casiers (les joueurs doivent prévoir un cadenas). Il est strictement interdit d'apporter des consommations alcoolisées dans le centre et dans le stationnement du complexe sportif à défaut de quoi il pourrait y avoir suspension. Si nous jugeons qu'un joueur pourrait être sous l'influence de l'alcool, de drogue ou d'une autre substance pouvant modifier son comportement ce dernier se fera refuser l'accès à la partie automatiquement. Finalement, les équipes sont responsables en tout temps des comportements de leurs invités (spectateurs).

Le comité responsable de la ligue sera formé des directeurs du complexe sportif, Xavier St-Jean, Melissa Frechette et Isabelle Prince (junior), supervisé par le propriétaire, Raphael Jolicoeur. La ligue **ProGym DekHockey** sera en opération trois saisons par année (Été, Automne et Hiver). À tout moment, la ligue peut modifier un règlement par souci d'amélioration et si tel est le cas le capitaine de l'équipe en sera automatiquement avisé. Il est de la responsabilité des joueurs de la ligue de prendre connaissance de ce livre des règlements et de voir à leurs applications.

SECTION 2 - RÈGLEMENTS DE JEU

2.1 DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- 2.1.1 Avant le début du match, période d'échauffement de 3 minutes.
- 2.1.2 La partie est montée en 3 périodes de 15 minutes.
- 2.1.3 Une pause de 30 secondes entre chacune des trois périodes.
- 2.1.4 Chaque équipe dispose d'un temps d'arrêt de 30 secondes par partie.
- 2.1.6 S'il y a égalité à la fin de la partie alors il s'en suivra d'une vague de 3 tirs de barrage par 3 joueurs différents (Exception dans le mixte : 2 gars-2filles en alternance (Fille = 2points aussi en fusillade)). L'équipe locale décide qui tirera en premier. Si l'égalité persiste à la suite des 3 lancers, il est possible de renvoyer les mêmes joueurs jusqu'à un maximum de 7 lancers (8 pour la catégorie mixte).

2.2 SYSTÈME DE POINTAGE

- 2.2.1 La victoire : 3 points
- 2.2.2 La victoire en fusillade : 2 points
- 2.2.3 Une partie nulle 1 point
- 2.2.4 La partie perdue en fusillade/prolongation : 1 point
- 2.2.5 La partie perdue : 0 point

2.3 RÉGLEMENTS DE LA PARTIE

- 2.3.1 L'équipe doit avoir un minimum de 3 joueurs et 1 gardien pour débiter une partie.
- 2.3.2 Une équipe doit obligatoirement avoir un gardien de but pour que le match soit réglementaire et ce, jusqu'à la 3^e période. À 5 minutes de la 3^e période, le 4 contre 3 est permis à l'équipe perdante seulement.
- 2.3.3 Si l'équipe ne respecte pas le nombre de joueur du point 2.3.1, alors l'arbitre tolérera un délai de 5 minutes suivant la période d'échauffement (de 5 minutes) afin de permettre à l'équipe de remédier à la situation.
- 2.3.4 Après ce délai de 5 minutes, le marqueur doit absolument partir le temps. Exemple le match commence à 18h00, le chronomètre débute à 18h10 et les pénalités commencent à s'accumuler. Une pénalité de 2 minutes sera attribuée dès le départ du chronomètre à l'équipe puis, chaque minute supplémentaire entraîneront une pénalité mineure supplémentaire de 1 minute. La pénalité se purge en entier, ce qui veut dire que même si des buts sont comptés lors de l'avantage numérique, l'équipe reste en punition.
- 2.3.5 L'équipe adverse ne peut, en aucun cas, prêter un joueur à l'équipe fautive.
- 2.3.6 Les équipes se doivent d'être prêtes à l'heure, dès que l'arbitre annonce le début du match.
- 2.3.7 Les équipes doivent valider leur horaire www.progyndekhockey.com

- 2.3.8 Aucune passe avec la main n'est acceptée mais un joueur peut fermer la main sur la balle si c'est pour lui-même et qu'il la récupère ensuite. Le joueur ne doit pas pouvoir en tirer avantage.
- 2.3.9 But refusé s'il a été compté avec une partie du corps d'un joueur, *intentionnellement*.
- 2.3.10 Si un joueur envoie la balle volontairement à l'extérieur de la surface, selon l'arbitre, une punition sera donnée pour avoir retardé la partie (*même si c'est pour provoquer un arrêt de jeu pour faire sortir un coéquipier d'une pénalité mineur double*).

2.3 RÈGLEMENTS DE LA PARTIE (SUITE)

- 2.3.11 Tous les joueurs se doivent de panser leurs blessures à défaut d'être exclu du match.
- 2.3.12 Un joueur en zone défensive ne peut s'arrêter derrière son filet pour écouler le temps plus de 5 secondes. Les pieds ET la balle doivent sortir de la délimitation derrière le but avant la fin du 5 secondes sinon l'équipe adverse prendra la balle au centre de la surface.
- 2.3.13 12 buts d'écart entre deux équipes à n'importe quel moment du match, la partie est arrêtée. La ligue accepte que la surface reste à la disposition des 2 équipes pour la suite du temps restant.
- 2.3.14 Un bâton se brise durant la partie, celui-ci doit rester au sol si ce même joueur décide de rester sur la surface. Le bâton brisé ne peut en aucun cas être utilisé dès son bris. Le joueur peut aussi retourner au banc pour un changement de matériel ou de joueur.
- 2.3.15 Chaque but en avantage numérique met aussitôt fin à la pénalité de 2 minutes en cours (sauf si égalité numérique = une pénalité de chaque côté mais non mineur-double).

2.3.16 **Mise au jeu :**

- Au début de chaque période,
- Après chaque but,
- Suite à une pénalité mineure double (mise au jeu au centre, 3vs3)
- Lors d'une mise au jeu, les autres joueurs doivent être placés à l'extérieur du cercle de mise au jeu.
- Lors d'une mise au jeu, la balle doit toucher à la surface avant d'être jouée à défaut de quoi l'équipe fautive perdra la balle.

2.3.17 **Reprise du jeu :**

- Se fait normalement dans les zones délimitées, soit au centre ou dans les coins. - Le joueur qui reprend le jeu doit attendre le coup de sifflet avant de repartir le jeu. Il a une immunité de 3 secondes. Suite au 3 secondes, le joueur adverse peut foncer sur la balle. Le joueur en possession de la balle peut soit tirer au but, faire une passe à un coéquipier ou se déplacer avec la balle.
- Lors d'une reprise de jeu, l'équipe adverse doit être en dehors de la zone délimitée ou si la reprise est n'importe où sur la surface le joueur doit se situer en tout temps à un bâton de distance de la balle.
- Arrêt du gardien, la balle est reprise derrière la ligne de but et le joueur à 3 secondes d'immunité pour remettre la balle sur le jeu soit, au coup de sifflet.

- La balle est envoyée à l'extérieur par un joueur, l'équipe adverse reprend le jeu en zone délimitée par l'arbitre.
- La balle est envoyée au filet protecteur ou sur le grillage et revient, le jeu se poursuit.
- Lorsque la balle reste coincée dans le grillage/filet lors d'un lancée, une mise au jeu au point le plus près sera effectuée.
- Lorsque la balle dévie sur un joueur adverse et qu'elle sort de la surface, le jeu reprend au centre par l'équipe qui a tiré.
- L'arbitre donne une pénalité, l'équipe adverse reprend le jeu dans la zone délimitée offensive.
- Lorsque la balle est envoyée sur le poteau de l'équipe adverse et qu'elle sort mais qu'elle ne touche à aucun joueur, elle revient à l'équipe qui a lancée.

2.3.18 Lancer de punition :

- Immobiliser la balle dans zone délimitée de son gardien entraîne aussitôt un lancer de punition. (Choix du joueur présent sur la surface)
- Lancer de punition dû à un geste fautif de l'équipe adverse, n'importe quel joueur sur la surface peut lancer.
- Pénalité dans la dernière minute de jeu d'une partie, un tir de punition est alloué (sauf si mineur-double. Une pénalités mineur double s'annule)
- Lancer son bâton ou tout autre objet en direction de la balle entraîne un lancer de punition.

2.3 RÈGLEMENTS DE LA PARTIE (SUITE)

2.3.19 Changement de joueur :

- Le joueur quittant la surface de jeu doit s'assurer de toucher la bande de son banc des joueurs avec sa main ou son bâton avant que son remplaçant puisse embarquer sur la surface de jeu. Sinon une pénalité sera décernée ou la balle sera remise à l'autre équipe. (Changement illégal)
- Une pénalité mineure de banc est imposée s'il y a trop de joueurs sur la surface pendant le match.
- Un joueur au banc des pénalités qui doit être remplacé par un joueur lorsque son temps sera écoulé n'a pas à passer par la surface, il peut directement se rendre au banc des joueurs.
- Lors d'un arrêt de jeu, dès que la balle est placée, l'arbitre peu donner un avertissement si le changement est dit trop lent, et s'en suivre d'une pénalité.

2.4 RÉGLEMENTS GARDIEN DE BUT

- 2.4.1 Les gardiens de but changent de but entre les périodes, soit 2 fois par match.
- 2.4.2 **Le gardien fait un arrêt, il doit avoir au moins un pied dans sa zone pour que la balle soit à son équipe.** Si l'arbitre juge que cette condition n'est pas respectée la balle ira automatiquement à l'autre équipe.
- 2.4.3 Un gardien peut balayer d'un élan son bâton derrière le filet pendant qu'un joueur de l'autre équipe s'y trouve, à la discrétion de l'arbitre. Si le coup est jugé vicieux, une pénalité peut être décernée.
- 2.4.4 Le gardien peut garder la balle pour son équipe et la remettre en jeu derrière son but s'il fait un arrêt en affrontant un tir hors de ses limites.
- 2.4.5 Un gardien ne peut en aucun cas immobiliser la passe d'un de ses coéquipiers à défaut de quoi la balle sera remise à l'équipe adverse.
- 2.4.6 Un gardien de but ne peut être équipé de l'équipement d'un autre sport comme la cross. (Règlement 6.2)
- 2.4.7 Si le gardien de but se blesse et il n'a pas de remplaçant, un joueur de la même équipe peut prendre sa place s'il revête l'équipement complet du gardien dans un délai acceptable selon l'arbitre. Il est possible d'ajouter un gardien de but à l'alignement peu importe le temps qui reste au match si le gardien respectif est blessé ou sortie du match.
- 2.4.8 Un gardien peut faire un changement (s'il y a deux gardiens) sauf qu'il ne peut retourner sur la surface avant le prochain coup de sifflet. (Changement illégal)

2.5 RÉGLEMENTS CATÉGORIE MIXTE

- 2.5.1 Le lancer frappé et le revers frappé sont interdits par tous les joueurs masculins sans exception. Sinon la balle sera remise à l'équipe adverse dans la zone délimitée.
- 2.5.2 Seulement les filles peuvent effectuer un lancer frappé ou un revers frappé.
- 2.5.3 En tout temps il est obligatoire d'avoir une fille sur la surface pendant la partie.

2.5 RÉGLEMENTS CATÉGORIE MIXTE (SUITE)

- 2.5.4 S'il y a punition et que l'équipe doit se défendre à 1 contre 3, alors seulement une joueuse devra jouer. S'il le faut, un homme peut purger la punition d'une femme, obligatoirement la femme restant le moins de temps de punition.
- 2.5.5 Le but d'une femme vaut en tout temps 2 points s'il est compté/dévié par le bâton. (1pts/déviation autre que bâton)
- 2.5.6 L'assistance d'une femme équivaut au même pointage qu'un homme (1pt).
- 2.5.7 S'il y a fusillade, l'alternance des sexes doit être respectée (2 gars et 2 filles). L'équipe qui débute la fusillade choisit l'ordre des lancés. Total de 8 lancés maximum (Minimum 4).
- 2.5.8 Alignement maximal de 10 joueurs et d'un gardien.

2.6 SÉRIES ÉLIMINATOIRES

- 2.6.1 S'il y a égalité à la fin de la partie alors il s'en suivra tirs de barrage. Aucun match nul ne sera attribué. Alors la victoire ira à l'équipe ayant rapporté le premier but d'avance, tenant compte que chaque équipe doit avoir le même nombre de tirs au but. Suite au 3 premiers lancés effectués par les 2 équipes, et que l'égalité persiste, un même joueur peut retourner lancer plus d'une fois.
- 2.6.2 Toutefois, pour la finale seulement, il y aura une prolongation d'une durée de 5 minutes. Si l'égalité persiste encore suite à la prolongation, il y aura tir de barrage. Les équipes demeurent du même côté qu'ils étaient à la 3^e période pour la période de prolongation.
- 2.6.3 Si le gardien de but régulier de l'équipe est présent alors aucun changement de gardien n'est permis pendant le match. S'il ne peut être présent alors le gardien peut être remplacé par n'importe quel autre gardien qui respecte la cote légale de la catégorie.
- 2.6.4 La partie prend fin si 12 points d'écart entre les deux équipes et ce, à tout moment.
- 2.6.5 En série chacun des matchs comporte 3 périodes de 15 minutes.

*Si deux équipes présentent le même pointage à la fin de la saison alors l'ordre de priorité se fera ainsi : Nombre de victoires en temps régulier, fiche lors des rencontres opposant les 2 équipes, différence de but marqué par l'équipe, etc.

2.7 PROCÉDURE POUR DÉPLACER UNE PARTIE

- 2.7.1 Vous devez contacter la ligue **ProGym DekHockey** au moins 2 jours OUVRABLES avant la partie à déplacer afin de vérifier les autres dates disponibles, s'il y a lieu. Sans quoi, si le délai de 48h n'est pas respecté, l'équipe qui ne peut se présenter ou qui cancel dernière minute devra déboursé la somme de 80\$ afin de dédommager l'équipe adverse. Si l'équipe refuse de payer l'amande, la ligue se verra dans l'obligation de devoir suspendre le/la capitaine et nous allons donner un match de votre horaire à l'équipe adverse que celle-ci aura décidé de sélectionner.
- 2.7.2 Le capitaine de l'équipe souhaitant reporter la partie doit contacter le responsable de la ligue sur le courriel suivant : xavier@progymsherbrooke.com afin qu'un message soit envoyé aux deux capitaines avec les plages disponibles. **Le match sera déplacé que si le capitaine adverse l'autorise.**

SECTION 3 - ARBITRES ET MARQUEURS

3.1 ARBITRE

La ligue fournira un arbitre par match. L'arbitre a en tout temps, le contrôle du match et c'est ce dernier qui juge des décisions relatives au jeu et aux pénalités. L'arbitre transmet également les numéros des joueurs au marqueur lors des buts et des pénalités. S'il n'y a pas d'arbitre présent, le responsable de la ligue prendra une décision concernant le déroulement de la partie et les deux capitaines en seront avisés aussitôt.

3.2 MARQUEUR

Le marqueur a comme mandat de contrôler le temps (début, période, fin), d'enregistrer le temps de chaque but, de noter les joueurs marqueurs et les joueurs passeurs ainsi que le temps des pénalités. Il signale la fin de chaque des 3 périodes. Il avertit l'arbitre si un joueur en est à sa 3^e pénalité violente. C'est également au marqueur que revient la tâche de vérifier l'alignement complet de chacune des équipes. Il s'assurera du nom des joueurs ainsi que de leur numéro de chandail avec la liste de l'alignement (ainsi que de leur photo).

3.2 LANGUAGE ABUSIF, GESTES OU BRIS

- 3.2.1 Un joueur manquant de respect ou adressant des menaces à un des membres du personnel de la ligue, et ce en tout temps, sera automatiquement rencontré et des mesures disciplinaires s'en suivront (dont suspension pour agression verbale).
- 3.2.2 Un joueur qui essaie de frapper ou qui frappe un des membres du personnel de la ligue, sera rencontré et des mesures disciplinaires s'en suivront (dont pénalité de match pour agression physique + suspension).
- 3.2.3 L'arbitre et le comité administratif se réserve le droit de suspendre tout joueur ou responsable d'équipe qui utilise les médias sociaux pour discréditer la ligue ou les membres du personnel.
- 3.2.4 Le responsable d'équipe est responsable de la conduite de ses joueurs en tout temps. Il doit s'assurer de prendre tous les moyens nécessaires pour empêcher son équipe de commettre tout manquement aux règlements de la ligue **ProGym DekHockey**.
- 3.2.5 Tout comportement déraisonnable envers la ligue et l'établissement est interdit. Un joueur est responsable de ses gestes ainsi que des dommages qu'il peut causer. S'il y a bris, alors ce dernier devra défrayer les frais relatifs aux réparations et pourra être suspendu.

SECTION 4 - LES PÉNALITÉS

***** NOUVEAU RÈGLEMENT** : Un bâton élevé qui occasionne une blessure (une coupure, un saignement, une dent perdue, une ecchymose apparente, etc...) entrainera une pénalité de 2 minutes. Outre cela, un bâton élevé entrainera un changement de possession seulement.

4.1 CLASSEMENT DES PÉNALITÉS

CATÉGORIE	TEMPS DE PUNITIONS	SUSPENSION
Mineure	2 min	
Double Mineure	4 min	
Majeure	5 min	
Mauvaise Conduite	5 min	
Inconduite de Partie	10 min	Expulsé de la partie
Grossière Inconduite	10 min	Min. de 2 parties
Punition de Match	10 min	Min. de 3 parties
Tir de Pénalité		

Si le joueur a 3 pénalités mineures violentes dans la même partie alors il sera expulsé automatiquement du match en cours.

Si un joueur joue pour plusieurs équipes et qu'il doit purger une suspension, alors ce dernier ne pourra plus jouer pour aucune autre équipe pendant sa suspension jusqu'à ce que cette suspension soit purgée au sein de l'équipe où elle a été commise.

4.2 PÉNALITÉ MINEURE

QUI NE COMPTENT PAS POUR LE SYSTÈME DE SCORE :

CATÉGORIE	PÉNALITÉ	TEMPS	SUSPENSION
Mineure	Accrocher	2 MIN	∅
Mineure	Antisportif	2 MIN	∅
Mineure	Alignement en retard	2 MIN	∅
Mineure	Équipement inadéquat	2 MIN	∅
Mineure	Mauvais changement	2 MIN	∅
Mineure	Chute obstructive	2 MIN	∅
Mineure	Geler la balle	2 MIN	∅

Mineure	Lancer son bâton	2 MIN	∅
Mineure	Obstruction + glissade dangereuse	2 MIN	∅
Mineure	Quitter le banc des pénalités	2 MIN	∅
Mineure	Retenir	2 MIN	∅
Mineure	Faire trébucher	2 MIN	∅
Mineure	Trop de joueurs	2 MIN	∅
Mineure	Retarder la partie	2 MIN	∅

4.2 PÉNALITÉ MINEURE VIOLENTE

QUI COMPTENT POUR LE SYSTÈME DE SCORE :

CATÉGORIE	PÉNALITÉ	TEMPS	SUSPENSION
Mineure violente	Donner du genou	2 MIN	∅
Mineure violente	Assaut	2 MIN	∅
Mineure violente	Coup de bâton (cinglage)	2 MIN	∅
Mineure violente	Coup de coude	2 MIN	∅
Mineure violente	Cracher	2 MIN	∅
Mineure violente	Donner de la bande	2 MIN	∅
Mineure violente	Double-échec	2 MIN	∅
Mineure violente	Instigateur	2 MIN	∅
Mineure violente	Mise en échec	2 MIN	∅
Mineure violente	Pousser un joueur	2 MIN	∅
Mineure violente	Rudesse	2 MIN	∅
Mineure violente	Contact gardien	2 MIN	∅
Mineure violente	Antisportif/ abus verbal	2 MIN	∅

4.3 PÉNALITÉ DOUBLE MINEURE

QUI COMPTENT POUR LE SYSTÈME DE SCORE :

CATÉGORIE	PÉNALITÉ	TEMPS	SUSPENSION
Double mineure	Glissade dangereuse intentionnelle	4 MIN	∅
Double mineure	Cross check dangereux	4 MIN	∅

4.4 PÉNALITÉ MAJEURE

QUI COMPTENT POUR LE SYSTÈME DE SCORE :

CATÉGORIE	PÉNALITÉ	TEMPS	SUSPENSION
Majeure	Double échec majeur	5 MIN	Selon comité
Majeure	Contact majeur	5 MIN	Selon comité
Majeure	Bagarre	5 MIN	1-3
Majeure	Coup au visage	5 MIN	1-3
Majeure	Tentative blessure	5 MIN	Selon comité
Majeure	Contact volontaire avec arbitre	5 MIN	Durée Indéterminée
Majeure	Contact volontaire avec gardien	5 MIN	Selon comité
Majeure	Abus verbal	5 MIN	Selon comité
Majeure	Coup de tête	5 MIN	1
Majeure	Darder	5 MIN	Selon comité

4.5 PÉNALITÉ D'INCONDUITE OU DE MATCH

QUI COMPTENT POUR LE SYSTÈME DE SCORE :

CATÉGORIE	PÉNALITÉ	TEMPS	SUSPENSION
Mauvaise conduite	Mauvaise conduite	10 MIN	Selon comité
Inconduite de partie	Inconduite de partie	10 MIN	Expulsé de la partie
Grossière Inconduite	Grossière Inconduite	10 MIN	Selon comité
Punition de match	Punition de match	10 MIN	Selon comité

Les équipes sont responsables de leurs visiteurs (spectateurs) et peuvent recevoir des pénalités s'il y a lieu. Les visiteurs sont soumis aux mêmes règlements (comportements, bris, langage...).

4.6 TIRS DE PÉNALITÉ

CATÉGORIE	PÉNALITÉ
Tir de Pénalité	Filet déplacé volontairement
Tir de Pénalité	Lancer un objet vers la balle
Tir de Pénalité	Fermer la main sur la rondelle dans la zone du gardien

SECTION 5 – LIGUES & CATÉGORIES

5.1 ADULTES / CATÉGORIES

	CATÉGORIES	ALIGNEMENT MAXIMAL PAR CATÉGORIE	GARDIEN DE BUT
HOMME	B2	OPEN	OPEN
	C1	2xB2 OU 1xB1-1xB3 OU 3xB3	OPEN
	C2	3xC1 OU 1xC1 + 1xB3	B3 – F1
	C3+	3xC2 OU 1xC2 + 1xC1	C1 – F2
	C3-	2xC2	C2 – F3
	D1	3xC3	C3 – F4
	D2	1xC3 OU 2xD1	D1 – F5
FEMME	F3	OPEN	ILLIMITÉ
	F4	2xF3 OU 1xF2	F2
	F5+	3xF4	F4
	F5-	2xF4	F4
	F6+	3xF5	F5
	F6-	1xF5	F6
	F7	1xF6	F6
MIXTE	M4	OPEN	OPEN
	M5	1xB3 (F3) + 1xC1 (F4 ill.)	B3 – F1
	M6+	3xC2 + 1xF4 OU 1xC2+1xC1+1xF4 OU 1xC1 + 2xF4	C1 – F2
	M6-	1xC2 (C3 et F5 ill.)	C3 – F4
	M7+	2xC3 (F5 ill.)	C3 – F4
	M7-	1xC3 + 2xF5	C3 – F4
	M8+	3xD1 + 2xF6	D1 – F5
	M8	1xD1 + 1xF6	D1 – F5

5.2 JUNIOR / CATÉGORIES

	LIGUES	ÂGES	ALIGNEMENT
JUNIOR	INITIATION	3-4-5 ANS	
	PRÉ-NOVICE	5-6 ANS	3vs3 ou 4vs4
	NOVICE	7-8 ANS	3vs3
	ATOME	9-10 ANS	3vs3
	PEE-WEE	11-12 ANS	3vs3
	BANTAM	13-14 ANS	3vs3
	MIDGET	15-16-17 ANS	3vs3

**Équipement requis : casque avec grille, gants, jambières, bâton, vêtements de sport, espadrilles.
Une fiche d'inscription et de décharge est à remplir et à signer par un des parents.*

SECTION 6 - SURFACES DEK HOCKEY

6.1 DIMENSION DE LA SURFACE DE JEU

Les dimensions des surfaces au **ProGym DekHockey** sont de 100 pieds de longueur par 50 pieds de largeur. Le plateau est entouré d'une bande standard de 4 à 4.5 pieds de hauteur. Les coins sont arrondis et la surface est faite de modules de plastiques approuvés. La surface de jeu est divisée en deux territoires appelés défensif et offensif et séparée par une ligne centrale.

6.2 ZONE RÉSERVÉE AU GARDIEN DE BUT

Devant chacun des buts, une zone est réservée au gardien de but. Le but du gardien mesure 5 pieds de largeur sur 4 pieds de hauteur. Le gardien doit placer sa bouteille d'eau sur son but. Aucun gardien de but ou membre d'une équipe ne peut mettre une substance sur son équipement ou de l'eau volontairement dans sa zone. Le cas échéant, les sanctions suivantes s'appliqueront au gardien :

1^{re} fois : Pénalité mineure antisportive

2^e fois : Pénalité de mauvaise conduite

3^e fois : Pénalité d'inconduite de partie – Exclusion du gardien

6.3 BANCS DES JOUEURS

Chacune des surfaces ont deux boîtes des joueurs et seuls les joueurs y sont admis. Tous les joueurs sur le banc des joueurs doivent faire partie de l'alignement du match en cours.

6.4 ZONE RÉSERVÉE AUX ARBITRES

Aucun membre ou joueur d'une équipe ne peut approcher l'arbitre lorsqu'il se trouve dans la zone réservée aux arbitres.

SECTION 7 – ÉQUIPEMENT

7.1 ÉQUIPEMENT JOUEURS D'AVANT/DÉFENSE

Tous les joueurs, sans exceptions, doivent obligatoirement porter l'équipement suivant : Casque de hockey (Règl 6.4), Jambières (Règl 6.5), Gants de Hockey (Règl 6.6), Chandail de son équipe (Règl 6.8) et espadrilles adaptés à ce sport. Les protecteurs de coudes et la coquille sont recommandés. Par ailleurs, un arbitre peut à tout moment déclarer un équipement/item illégal si celui-ci est endommagé ou pourrait représenter une source de blessures ou de bris. Aucune pénalité ne sera attitrée à moins que ce même item ne revienne en jeu (pénalité mineure pour équipement illégal).

7.2 ÉQUIPEMENT GARDIEN DE BUT

Les gardiens de but doivent porter tout l'équipement obligatoire à leur position (tel qu'au Hockey sur glace) mais avec des espadrilles. Donc, le gardien de but doit avoir ; jambières, bloqueur, mitaine, plastron, coquille protectrice, culotte, bâton, chandail de son équipe, espadrilles et casque de gardien. Les épaulières sont recommandées et doivent être à l'intérieur du gilet. À défaut d'avoir tout son équipement, le gardien de but ne pourra exercer son rôle.

Par ailleurs, un arbitre peut à tout moment déclarer un équipement/item illégal si celui-ci est endommagé ou pourrait représenter une source de blessures ou de bris. Aucune pénalité ne sera attitrée à moins que ce même item ne revienne en jeu (pénalité mineure pour équipement illégal).

7.3 BÂTON

Nous n'avons pas de restriction au niveau des marques de bâtons utilisés. Le bâton doit être fait de bois solide avec une palette en plastique perforée en usine ou encore, être un bâton de composite « one pièce ». Si un des trous du bâton est brisé, le bâton est considéré comme dangereux et l'arbitre peut le retirer du jeu. Lorsque le ruban est usé, il doit être remplacé entre deux périodes de jeu.

Seul le gardien de but peut jouer avec un bâton ayant une palette de bois et s'il y a détérioration alors l'arbitre pourrait exiger le remplacement de cet équipement dans l'immédiat.

- ***Un manche trafiqué n'est en aucun temps permis.***
- ***Le ruban n'est pas permis sous la palette afin de protéger la surface.***

Tout bâton ne répondant pas à ces spécifications sera déclaré comme illégal et sera exclu de la partie. Le joueur ne recevra pas de pénalité à moins que cet item soit de retour sur le match après avertissement et automatiquement une pénalité mineure pour équipement fautif lui sera décernée.

7.4 CASQUE

Casque obligatoire en tout temps et la visière est fortement recommandée. Un casque avec visière complète ou grillage complet est obligatoire pour tout joueur de 17 ans et moins.

7.5 JAMBIÈRES

Des jambières munies de protection en plastiques sont obligatoires et elles doivent être complètement visibles en tout-temps. Les jambières de soccer sont interdites.

7.6 GANTS

Gants de hockey ou de Dek Hockey obligatoires afin d'assurer une bonne protection.

7.7 BALLE

Les équipes doivent fournir 2 balles par match à défaut de quoi une pénalité mineure lui sera décernée. Les balles à fournir sont des balles de marque Knapper et doivent être donné à l'arbitre au début de la partie. Les balles seront bien certainement retournées aux équipes à la fin du match.

7.8 CHANDAIL

Tout joueur doit porter obligatoirement le chandail de son équipe (chandail identique) avec des numéros facilement identifiables et différents les uns des autres. L'arbitre permettra un maximum de 1 joueur par équipe avec le chandail de son équipe non numéroté. Ce règlement s'applique également au gardien de but (chandail identique à ses coéquipiers et numéroté).

Par ailleurs, l'arbitre vérifiera les couleurs des chandails des deux équipes pendant la période d'échauffement. Si les gilets des deux équipes sont de la même couleur, c'est l'équipe visiteur qui devra porter les dossards (ou changer les gilets concernés). Seul le gardien de but est exempté de porter un dossard.